матэрыялы ўкладыша падрыхтавала Дар'я Азарка

Интерактивная игра **"УГОН САМОЛЕТА"**

Цель:

- помочь участникам группы осознать необходимость обоснования и структурирования совместной деятельности;
- создать условия для осознания эффективных моделей принятия группового решения;
- способствовать развитию коммуникативных навыков участников.

Количество участников:

До 17 человек.

Время:

Игра заканчивается, когда группа дает аргументированный ответ (называет имя угонщика). Чаще всего, игра длится около 45 мин.

Необходимые материалы:

- 17 карточек с информацией;
- лист формата А1 (для сбора общей информации);
- маркеры.

Описание методики:

Участникам игры раздается 17 карточек, каждая из которых содержит определенную информацию. Если участников игры меньше, то некоторым могут быть даны две карточки. Далее ведущий зачитывает группе следующую информацию: "Самолет вылетел по маршруту Гаваи-Сингапур и был захвачен угонщиком. У вас на руках имеется информация об угоне самолета, которой располагает полиция. Ваша задача найти угонщика по этой информации".

Во время игры участникам не разрешается обмениваться карточками или складывать их в одном месте. Карточка должна постоянно находиться в руках того, кто ее получил.

Надписи на карточках:

- Через два дня после угона самолета полицейские Фани обнаружили пять американок, которые были несколько похожи на описание угонщиц.
- Самолет угнан 14 августа вечером.
- Беттина Бенг разыскивается в США, потому что она продала 50 граммов марихуаны.
- Девушка, которая влюбилась в жителя острова Фани, имеет собаку, похожую на смесь овчарки и колли, по имени Роберт.
- Анна Диркс влюбилась в жителя острова Фани.
- Анни Меркуль очень интересуется религиозными праздниками острова Фани.
- Полиция сообщает, что месяц назад молодая женщина приплыла на парусной лодке на остров и привезла большую, странно выглядящую собаку. Лодка приплыла на остров из Сан-Франциско.
- У угонщицы светло-коричневые волосы и голубые глаза.
- Сестра девушки, которая работает в Службе помощи развивающимся странам, и ее секретарша приплыли в лодке на остров с Филиппин.
- Лиза Ланге, археолог, убеждена, что человеческая жизнь впервые возникла на острове Фани, и она хочет найти доказательства этому.
- Метхильд Малер — секретарша Беттины Бенг.

працяг глядзі на абароце
працяг глядзі на абароце

Интерактивная игра **"БОЛОТО"**

Цель:

- выявить структуру взаимоотношений в группе, катализировать групповые процессы;
- способствовать повышению сплоченности группы;
- проанализировать возможности невербальной коммуникации.

Количество участников:

От 7 до 25 человек (при большем количестве участников сложно эффективно провести анализ игры).

Время:

Игра заканчивается тогда, когда вся группа перешла на другой берег. Но можно время ограничить (от 20 до 40 минут) в зависимости от размера группы и возраста участников.

Необходимые материалы:

- игровое поле (мел, непрозрачный скотч или веревка);
- свисток;
- карта болота.

Для игры необходимо большое игровое поле, которое чертится на полу заранее. Размер поля зависит от количества участников, временных рамок, пространства, где проводится игра, возраста участников. Оптимальным размером поля для группы 20-25 человек с временным ограничением 30 минут является поле 6х6, 6х7 или 7х7. Поле можно начертить мелом или изготовить из полосок бумаги, непрозрачного скотча или веревки, если игра проводится на улице, то рисовать его можно прямо на земле.

Карта болота с тропинкой также, как и поле, готовится ведущим заранее. Ниже приведены варианты "тропинок" для полей 6х6 и 7х7.

Ход игры:

Группа участников становится с одной стороны игрового поля, ведущий — с другой. Участникам зачитывается следующая инструкция: "Перед вами болото. Как настоящее болото, его можно перейти по тропинке из кочек, но ее не видно. Ваша задача как группы — найти эту тропинку и перейти болото по ней, соблюдая следующие правила".

Правила игры:

1. На игровом поле одновременно может находиться только один игрок.
2. Делать шаги можно вперед, назад, вправо, влево, по диагонали в любом направлении, но только на одну клетку, т.е. переступать через клетки нельзя.
3. Если вы, делая следующий шаг, коснулись клетки ногой — значит, вы уже ступили на нее.
4. Если вы наступаете на клетку и сигнала* со стороны ведущего нет, значит, вы на кочке; если звучит сигнал — значит, вы попали в болото и должны вернуться обратно.
5. Если несколько участников или же почти вся группа уже перебрались на другую сторону, но кто-то оступился или нарушил правила игры, вся группа возвращается.
6. Тропинка путаная, может петлять. У ведущего есть карта болота и в любых спорных ситуациях решающее слово принадлежит ему.
7. Стоять по краям болота нельзя.
8. Нельзя рисовать схемы, помечать клетки каким-либо образом.
9. Нельзя разговаривать.
10. Очередность попыток прохождения участниками болота — произвольная.

трэнерская скрынка

матэрыялы ўкладыша падрыхтавала Дар'я Азарка

трэнерская скрынка

- Угонщица сбежала из психиатрической больницы США.
- Пилоту приказали лететь через остров Фани, где угонщица в середине ночи спрыгнула с парашютом из самолета.
- У археолога черные волосы и карие глаза.
- Министерство иностранных дел послало сестру Беттины Бенг на Фани, и она там живет уже год.
- Метхильд Малер приехала первый раз на остров 16 августа.
- Когда полиция нашла Лизу Ланге, она отцепляла парашют от дерева.

Ответ:
угонщица самолета — Анни Меркуль,
аргумент — отсутствие алиби.



Вопросы, которые могут быть заданы группе в ходе анализа игры:

- К какому решению пришла группа?
- Что было сделано группой для обработки информации?
- Была ли информация собрана в одном, доступном для всеобщего прочтения, месте?
- Насколько внимательно участники группы слушали друг друга?
- Были ли распределены обязанности внутри группы?
- Кто фиксировал гипотезы, их подтверждение или отрицание?
- Как по-другому можно было бы организовать совместную деятельность?
- Какие из гипотез оказались тупиковыми, и как группа выбиралась из этого тупика?

Комментарии:

- Данная игра является “одноразовой” — в ней возможен только один правильный ответ. Поэтому ведущему необходимо выяснить, не играл ли кто-то из группы в нее ранее. В том случае, если в группе есть такие участники, то им предлагается роль молчаливых наблюдателей, которые делятся своими впечатлениями во время анализа игры.
- Прежде чем начать игру, следует убедиться в том, что участники правильно поняли свою задачу, что угонщик — не кто-то из группы, а вымышленный персонаж, один из тех, о ком идет речь в информации на карточках.
- Процесс обсуждения также может быть снят на видео. Видеоматериал может быть использован для более глубокого анализа коммуникации в группе, хода дискуссии, механизмов принятия группового решения.

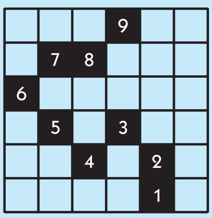
Источник:

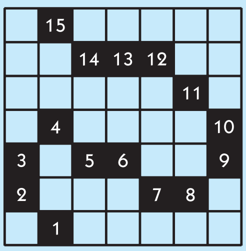
Gudjons H. Spielbuch Interaktionserziehung: 185 Spiele und Ubungen zum Gruppentaining in Schule, Jugendarbeit und Erwachsenbildung. Klinkhardt, 1992.

пачатак глядзі на абароце

пачатак глядзі на абароце

трэнерская скрынка





* *Сигналом о том, что участник оступился или нарушил правила игры, может быть звук свистка, хлопок в ладоши, звуки или слова, произносимые ведущим, например “Буль!” или “Ха-ха” и т.п. При объяснении правил участникам следует продемонстрировать тот звук, который будет использоваться в игре.*

После оглашения инструкции у группы есть 3 минуты на обсуждение и выработку стратегии, если она необходима. По истечении этого времени начинается игра и вербальное общение в группе должно быть прекращено.

После начала игры основная функция ведущего заключается в отслеживании соблюдения правил игры.

Анализ: **Примерный список вопросов для проведения анализа игры.**

1. Была ли группой выработана общая стратегия в процессе обсуждения возможности прохождения болота? Следовали ли вы ей? Была ли она эффективной? Если по ходу игры была выработана другая стратегия, то, как она возникла?
2. Что помогало при прохождении болота? Что мешало?
3. Мешало или помогало то, что нельзя было общаться вербально?
4. Что вы чувствовали в процессе игры?
5. Что чувствовал тот, кто шел первым? Последним?
6. Что вы чувствовали, когда ошибались?
7. Какие чувства вы испытывали, когда нужно было вернуться?
8. Почему была выбрана именно такая последовательность прохождения болота (в частности, первый и последний участники)?
9. Насколько изменились взаимоотношения в группе после игры?
10. Чем полученный опыт может быть полезен участнику игры в реальности?

Комментарии:

- Игру “Болото” желательно проводить командой тренеров из 2-4-х человек, один из которых является ведущим, а остальные помогают следить за соблюдением правил игры на “берегу” участников и по краям болота.
- Ход игры в данной конкретной группе предугадать невозможно — она всегда проходит по-разному: в одних группах — почти как разминочное упражнение, в других — как один из самых важных и сильных с эмоциональной и обучающей точек зрения элементов всего образовательного действия.
- Сильным толчком для развития группы, ее сплочения и повышения ответственности участников является возвращение группы после ошибки или нарушения правил игры. Следует, однако, опасаться возвращения группы, когда время игры подходит к концу (если игра проводится с ограничением во времени), так как это может вызвать противоположный эффект — чувство разочарования, неверия в свои силы, апатию и разобщение группы.
- Неуспешность выполнения игровой задачи — если участники не справились с заданием и не перешли через болото — может разобщить группу, отрицательно сказаться на дальнейшей работе. В этом случае при проведении дебрифинга необходимо проанализировать причины неуспеха, чтобы в дальнейшем избежать подобных ситуаций в групповой работе.

матэрыялы ўкладыша падрыхтавала Дар'я Азарка

Упражнение “**Ящик с инструментами**”

Цель:
- создание возможности определения и структурирования участниками элементов, которые должны быть учтены в процессе организации и реализации определенной деятельности;
- создание условий для пересмотра и переоценки участниками давно известных основных элементов организации данной деятельности.

Количество участников:
Оптимальное – 6-30 человек.

Время:
От 30 минут до 1,5 часов (в зависимости от выбранного варианта проведения).

Необходимые материалы:
- карточки;
- ручки или маркеры по количеству участников.

Ход работы:
Задачей участников в этом методе является создание идеального “ящика с инструментами”, которые необходимы для успешной организации той или иной деятельности.

Вариант 1

Этап 1
Каждый участник получает 8 карточек, на которых он должен нарисовать или написать названия инструментов или предметов, которые символизируют необходимый для организации той или иной деятельности элемент. Например, часы могут символизировать время, кошелек – финансы и т.п. На обдумывание и выполнение задания дается 15 минут.

Этап 2
Каждый участник показывает (зачитывает) свои инструменты и объясняет их отношение к какому-либо элементу деятельности. В то же время все остальные участники фиксируют в процессе объяснения те инструменты, которые интересуют их самих.

Этап 3
По окончании второго этапа организуется своеобразный “блошиный рынок”, где участники могут предложить друг другу для обмена инструменты, желая заполучить те из них, в которых они наиболее заинтересованы. Если два участника договорились о “сделке”, они обмениваются инструментами.

працяг глядзі на абароце
працяг глядзі на абароце

“ОБМЕН КАРТОЧКАМИ”: упражнение для начала

Цель:
- формирование общего содержательного поля в рамках изучаемой темы;
- обмен участников группы представлениями по обсуждаемым вопросам;
- знакомство участников большой группы друг с другом.

Количество участников:
От 10 до 40 человек.

Время:
От 1 до 1,5 часов.

Необходимые материалы:
- карточки с подготовленными комментариями и чистые карточки для заполнения участниками;
- ручки или маркеры по количеству участников.

Ход работы:
1. Прежде чем начать занятие, подготовьте некоторое количество карточек с написанными на них комментариями по теме вашей дисциплины или теме дискуссии. Пусть некоторые из них будут положительными, некоторые отрицательными, а некоторые – нейтральными. Например, “Я думаю, … (такой-то аспект) не имеет будущего”, “Знание … (такого-то аспекта) очень важно для любой хорошо управляемой организации”. Подготовленных заранее карточек должно быть примерно в два раза больше, чем количество участников, и они будут составлять резервный фонд (одни и те же формулировки можно привести на 2-3 карточках).
2. В аудитории раздайте каждому участнику по четыре карточки и попросите их написать комментарии по теме, наподобие тех, что вы писали сами – по одному на карточке. Поощряйте участников быть остроумными, циничными, политичными, стимулирующими и т.д. (на это отводится 5 минут).
3. Соберите карточки у участников и хорошо перемешайте их с теми, которые вы подготовили сами. Затем возвратите каждому участнику случайную подборку из пяти карточек и скажите, что теперь у них есть карточки, с некоторыми из которых они могут быть согласны, а с некоторыми – нет. Задача участника – обмениваться со своими партнерами карточками до тех пор, пока у него (нее) на руках не окажется пять карточек, которые будут его (ее) полностью устраивать. Очень важно обратить внимание на тот факт, что этот обмен должен производиться только один на один, карточки для обмена не читаются, но желание обменяться должно быть каким-то образом аргументировано, например: “Я хочу поменяться карточкой, которая …, потому что я не люблю…”, “У тебя есть что-нибудь более позитивное?”. Оставшиеся карточки (резервный фонд) разложите на столе и сообщите, что их можно свободно поменять на любые другие, если возникнут серьезные затруднения. (Отведите на эту процедуру 15 минут и поощряйте всех активно обмениваться).
4. Проверив, что все действительно довольны своим набором карточек, попросите участников образовать команды, чьей задачей будет выбрать одну из их теперь уже общих карточек, которая бы представляла их общую точку зрения, или, возможно, придумать новую формулировку на ту же тему. Существует два способа, как сформировать команды. Как организатор, вы должны решить заранее, какой из них выбрать:
   - участники свободно объединяются в команды, которые могут вмещать любое количество участников в соответствии с ценностями, написанными на карточках;
   - участники образовывают группы изначально фиксированного размера (это особенно полезно, если предполагается, что в этих группах будет и дальше вестись какая-то совместная деятельность).
5. После того как все команды выберут репрезентативное высказывание, попросите их выбрать название (заголовок), под которым оно будет озвучено. Предложите командам представить всей группе свое высказывание и его название с небольшим пояснением.

Этап 4

Последним этапом упражнения является совместное создание идеального "ящика с инструментами". Каждый участник из своих карточек отбирает 4 наиболее значимые с его точки зрения, а затем все отобранные инструменты могут быть структурированы вокруг основных элементов организации данной деятельности.

Вариант 2

Этап 1

Каждый из участников получает 5 карточек, на которых ему необходимо схематично изобразить (нарисовать или написать) названия "инструментов", символизирующих наиболее важные, с его точки зрения, конкретные элементы (аспекты) обсуждаемой деятельности. Одна карточка — один "инструмент".

Этап 2

Участники делятся на малые группы (по 4-5 человек). Каждой группе необходимо определить 6 "инструментов", наиболее значимых для всех ее членов.

Этап 3

Каждая малая группа по очереди представляет всей группе свои "инструменты". Полученные результаты структурируются и формируются в общий список.

Комментарии:

- При работе с педагогами этот метод можно использовать для анализа организации образовательной деятельности в целом или для разработки (построении) определенного учебного курса.
- "Инструменты" должны быть, с одной стороны, не очень конкретными в плане содержания, а с другой — не очень обобщенными, для возможности дальнейшей работы с полученными результатами. Например, если предметом обсуждения является образовательная деятельность, то определения "студенты усвоили то-то и то-то" или "наличие скелета человека" будут узкими, а "технические материалы", "уровень подготовки студентов" — слишком широкими.
- Для структурирования "инструментов", предложенных участниками, могут быть использованы различные теоретические модели или концепции. Например, при анализе образовательной деятельности этими элементами могут быть составляющие "шестиугольника Веблера": цели, методы, участники, содержание, рамочные условия, тренеры.
- Данный метод можно использовать также для анализа и структурирования элементов какого-то явления или феномена. Например, при работе над темой "Взрослость: что значит быть взрослым?" В этом случае участникам предлагается изображать на карточках те качества или черты, которые характеризуют взрослого человека. А "рамкой" для структурирования инструментов на последнем этапе упражнения в этом случае может быть схематичное изображение человека, на которое будут прикрепляться карточки.

Адаптировано на основании материалов: *European Youth Center Training Courses Resource File "Planning and organizing international meetings, seminars, etc.", second edition, volume 7, P. 42.*

пачатак глядзі на абароце
пачатак глядзі на абароце

Комментарии:

Приведем формулировки некоторых комментариев для карточек, которые использовались в нашей практике.

А. Тема "Оценка эффективности международных проектов" (семинар для представителей общественных организаций Беларуси):

1. Не всякие совместные действия можно называть сотрудничеством и партнерством.
2. Реальное сотрудничество — это совместно разработанное и реализованное действие.
3. Для эффективной реализации международных проектов очень важна регулярная коммуникация между партнерскими организациями, посредством которой согласовываются все аспекты.
4. Даже тщательная подготовка проекта не застраховывает от возникновения разных незапланированных ситуаций.
5. В практике международных партнерских проектов часто получается, что от белорусских организаций очень мало что зависит.
6. В Беларуси мало реализуется реальных международных проектов.
7. На эффективность международных проектов очень сильно влияют культурные различия.
8. В международных проектах часто возникают ситуации, когда очевидное для одних партнеров не является таковым для других.
9. Очень редко в международных проектах партнеры одинаково оценивают их эффективность.

трэнерская скрынка

Б. Тема "Инновационные методы и формы обучения" (семинар для учителей школ):

1. Получить информацию о чем-либо и узнать что-либо — вещи разные.
2. Образовательная деятельность сегодня предполагает не просто передачу знаний, а их конструирование, самостоятельное приобретение.
3. Существующая система образования способствует полноценному обучению только одного субъекта данного процесса — учителя.
4. Опыт является достоянием индивидуальной психики и потому в принципе непередаваем.
5. Рамочные условия (состояние помещения, обеспеченность материалами, временные рамки и т.д.) очень сильно влияют на конкретную образовательную деятельность.
6. Являясь экспертом в своей предметной области, педагог, кроме того, должен уметь организовывать учебную коммуникацию.
7. Главное для педагога — быть экспертом в своей предметной области, а не уметь организовывать коммуникацию в процессе обучения.
8. В традиционной лекции знания, зачастую, переходят из записей преподавателя в конспект слушателя, минуя головы обоих.

Переведено и адаптировано по:
David Jaques "Learning in Groups: A handbook for improving group work", Third Edition, 2000. P.262.